2/2024

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

НЕСТРАШНЫЕ ВРАГИ

Бой со скелетами

КРАСОТА В КАМНЕ

Когда расцветает аметист

В ГЛУБИНАХ ОКЕАНА

Секреты морского проводника

НЕБО ЗОВЁТ

ЛЕТАЙ, КАК СУПЕРГЕРОЙ!

6+

ЛЕВ
4 607092 442600 24002

ПЕЩЕРНЫЙ ЛАБИРИНТ

Ты решил поискать материалы в пещере, чтобы не пришлось самому копать шахты. Но это не простая пещера! Настоящий лабиринт! Найди правильный путь. На нём должно быть как можно больше алмазов, и он должен привести тебя к выходу из шахты.

Задание от Монти

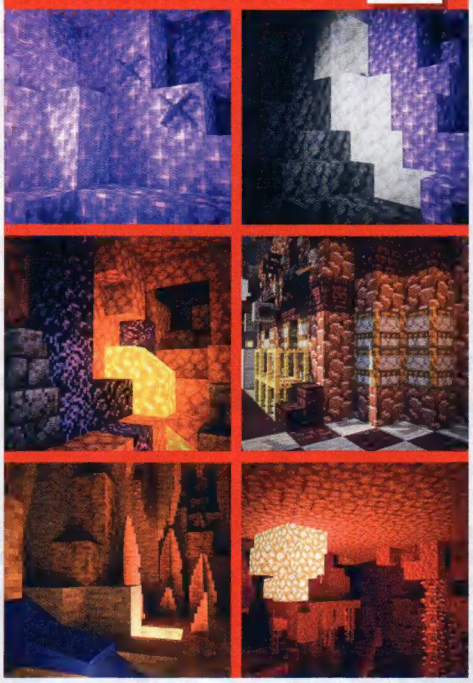
Ответ: нужный путь — Г. На нём можно собрать три алмаза.

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

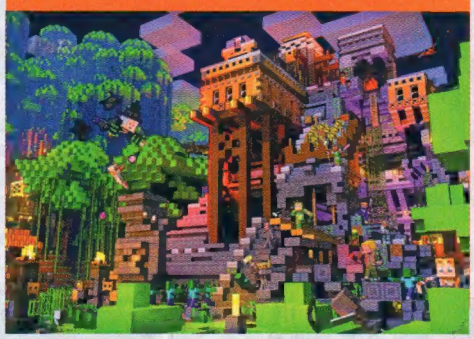
ЛЁТНАЯ ШКОЛА 4

САМЫЕ КРАСИВЫЕ МИНЕРАЛЫ 10



ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20

СЕКРЕТЫ СТРОИТЕЛЬСТВА 22



ДОСПЕХИ 26

ЗОМБИ И СКЕЛЕТЫ 30

МОРСКОЙ ПРОВОДНИК 36

ТЕХНИКА ЗАЧАРОВАНИЯ 40

ЛЁТНАЯ ШКОЛА

ЧАСТЬ 1

Все супергерои знают: злодеев надо ловить с лёту! Этот парящий остров поможет тебе освоить небеса. Новички могут просто спрыгнуть со стартовой площадки, а игроки поопытнее наденут надкрылья и выстроятся в очередь к пусковому комплексу.

Эту школу построил мой друг Эшер Дивный — гениальный строитель. Почитай его советы!

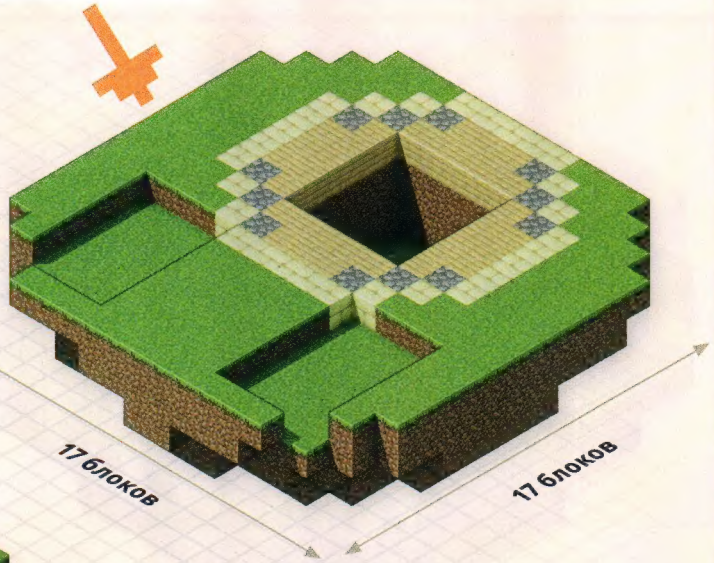
ЭШЕР ДИВНЫЙ

Великий архитектор и глава команды

Что может быть лучше, чем стремительно мчаться по небу, широко раскинув крылья! Я решил помочь начинающим пилотам и построил эту лётную школу. Заходи, учись, радуйся!

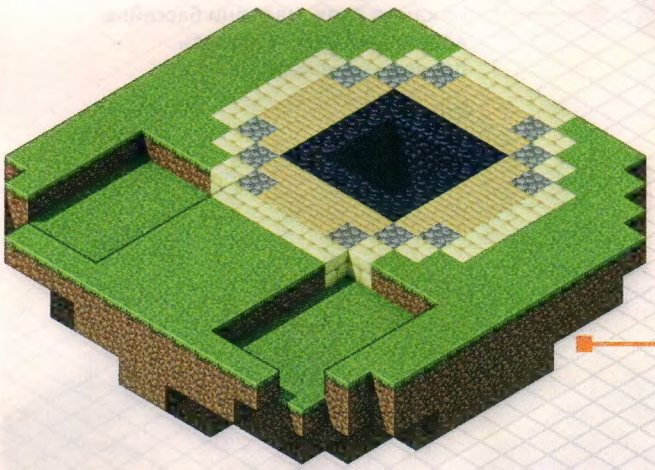
СЛОЖНОСТЬ ★★★☆☆ 30 мин.

Остров надо строить высоко в небе. Его толщина — не менее пяти блоков.



1

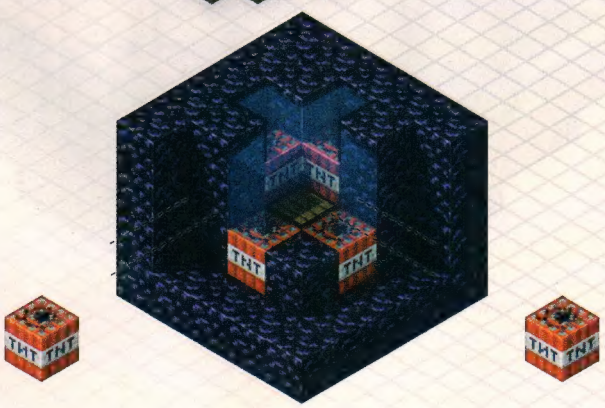
Сначала сооруди летающий остров. Для него нужны каменные кирпичи Края, берёзовые доски, булыжник и трава. В середине оставь отверстие 5 x 5 глубиной в четыре блока. Оттуда будут стартовать летуны с надкрыльями.

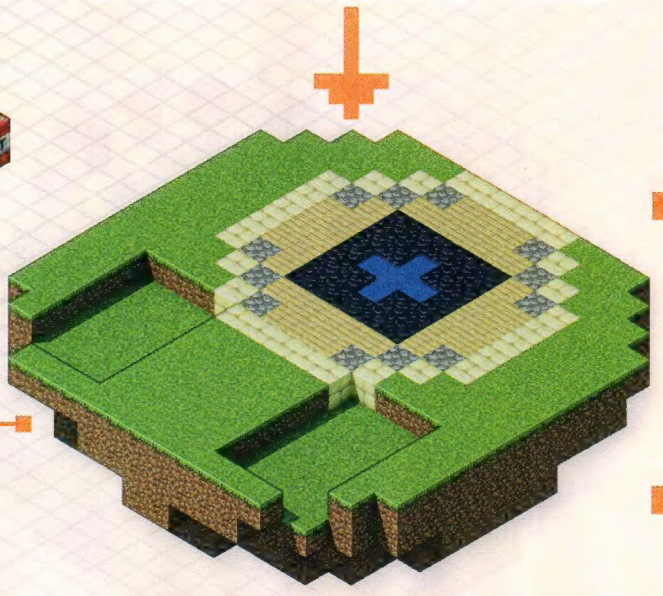


2

Выложи нижнюю поверхность и все четыре стороны отверстия блоками обсидиана. Потом помести в центр отверстия обсидиановый блок и нажимную пластину.

Чтобы зарядить пусковую установку, поставь по блоку динамита с обеих сторон нажимной пластины, как показано. Для запуска встань на нажимную пластину.



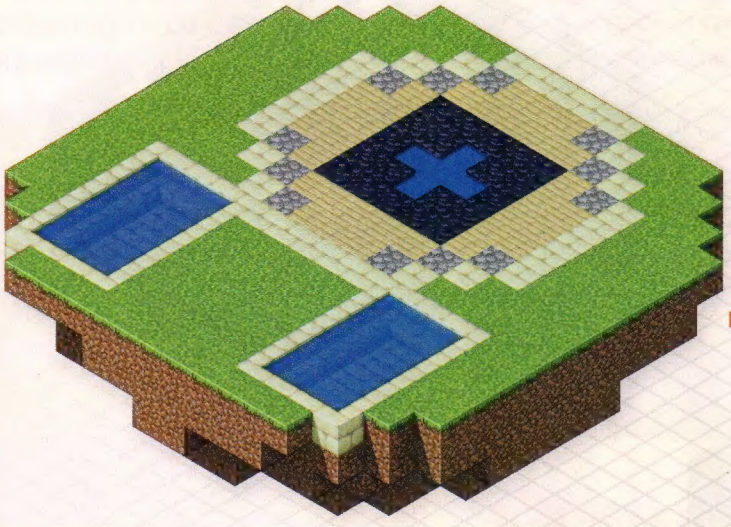


3

Добавь обсидиановые блоки во все четыре угла и вылей ведро воды, чтобы создать источник воды прямо на нажимной пластине.

ЛЁТНАЯ ШКОЛА

ЧАСТЬ 2

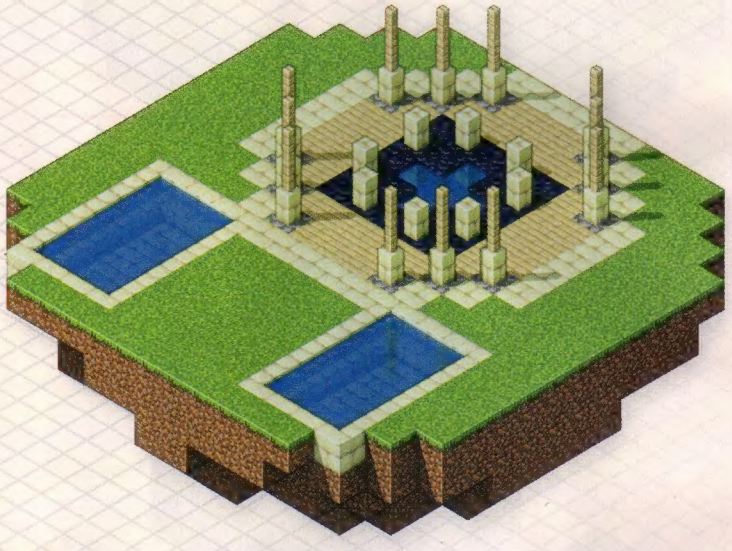


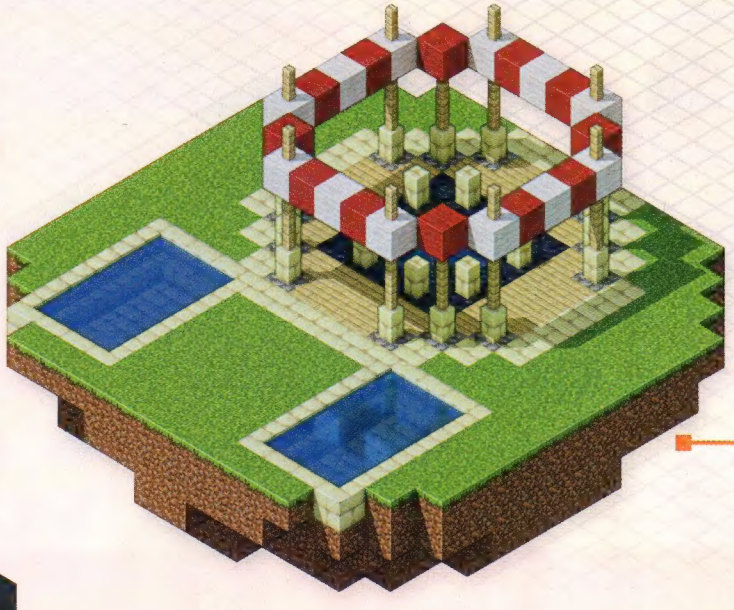
4

Сделай два бассейна для приземления. Для них нужны ступени и кирпичи из камня Края. Наполни бассейны водой. Они будут смягчать приземление летунов.

5

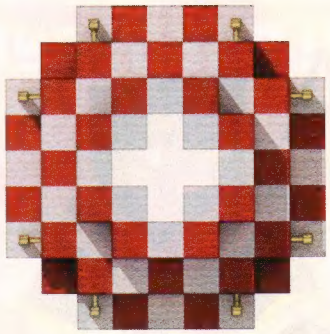
Начинай строить шатёр, прикрывающий пусковую установку. Поставь колонны из каменных стен Края и берёзовых заборов.





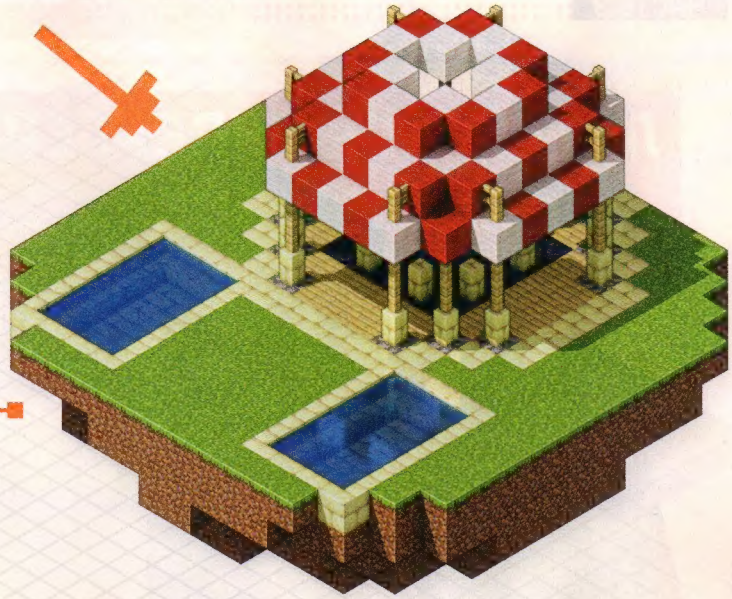
6

Выложи кольцо из красной и белой шерсти. Это будет основание крыши. Потом поставь по углам берёзовые заборы, как показано.



Вид сверху

Вид сбоку



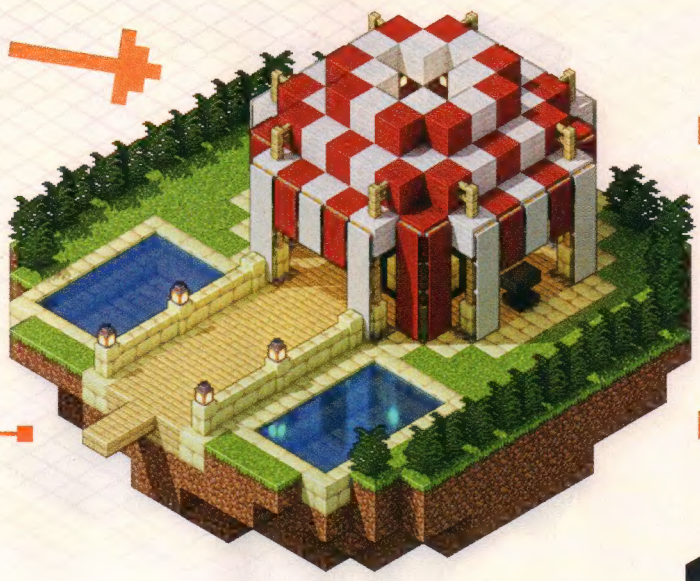
7

Добавь к крыше ещё два кольца из красной и белой шерсти. Оставь крестообразное отверстие.

8

Проложи к шатру дорожку из каменных кирпичей Края, каменных стен Края и берёзовых досок. Поставь трамплин из берёзовых плит.

Поставь под шатёр сундук и наполни его надкрыльями и динамитом.



9

В завершение посади вдоль края острова большие папоротники и освети дорожку фонарями. Бери фейерверки, надевай надкрылья — и в полёт!

ЛЁТНАЯ ШКОЛА

ЧАСТЬ 3

ЛЕТАЙ, КАК СУПЕРГЕРОЙ

Школа построена, пора учиться летать! Тренируйся как можно больше, не оставляй попыток, и научишься летать, как супергерой!

1

Для начала надень крылья — вставь надкрылья в щель на кирасе. Надкрылья — предмет редкий, их можно найти только на кораблях Края. В «Майнкрафте» без них не летают.

2

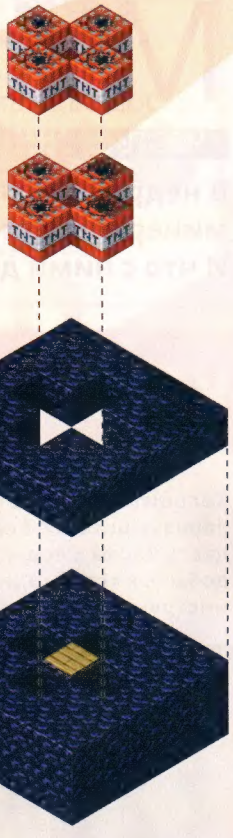
А теперь в полёт! Встань на стартовый трамплин и, когда будешь готов, ныряй! Очутившись в воздухе, нажми клавишу «прыгать» и скользи на надкрыльях.

3

Возьми в руки пачку фейерверков. На лету стреляй фейерверками, чтобы менять скорость и направление полёта. Когда наберёшься опыта, испытай пусковую установку!

ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА

В погоне за злодеями важна скорость! Тут-то и пригодится пусковая установка. Заряди её, встань на нажимную пластину и изобрази пушечное ядро!



1

Положи в пусковую установку восемь блоков динамита. Сначала уложи на дно, потом добавь ещё четыре сверху.

2

Дождись, пока динамит сдетонирует и подбросит тебя в воздух. Очутившись в небе, нажми клавишу «прыгать». В режиме выживания следи за панелью здоровья.

Динамит взорвётся через 4 секунды.

3

Зайди в пусковую установку и встань прямо на нажимную пластину.

САМЫЕ КРАСИВЫЕ МИНЕРАЛЫ

ЧАСТЬ 1

В недрах Верхнего и Нижнего мира скрываются минералы удивительной красоты. Как же их найти? И что с ними делать, когда найдёшь?

КАЛЬЦИТ

ГДЕ
В аметистовых жеодах Верхнего мира

Кальцит составляет средний слой аметистовых жеод, образующихся в Верхнем мире. Он — самая слабая часть блока жеоды. Этот белый как мел блок можно добыть киркой, однако при использовании других инструментов не выпадет ничего.

БЕЛИЗНА

Аметистовые жеоды образуются в недрах всех биомов Верхнего мира. Жеоды имеют сферическую форму, и слой кальцита отделяет спрятанный внутри аметист от крепкого базальтового защитного покрова. Помимо этого, у него нет никаких вариантов применения — он служит только как декоративный блок.

РАСЦВЕТАЮЩИЙ АМЕТИСТ

ГДЕ

В аметистовых жеодах Верхнего мира

Если снять наружные слои аметистовой жеоды, то внутри увидишь потрясающие фиолетовые камни. Одним из них будет расцветающий аметист, из которого вырастают изящные аметистовые кластеры. Собрать этот блок невозможно, даже с чарами шёлкового касания.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 1,5

ТВЁРДОСТЬ 1,5

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЦВЕТУЩАЯ ПРИЗМА

В каждом игровом такте расцветающий аметист с вероятностью 20% выпустит или увеличит в размерах аметистовый бутон. Этот блок невозможно ни собрать, ни сдвинуть поршнем, а если его толкнуть, он разобьётся. Поэтому из аметистовых жеод можно добыть только аметистовые осколки.

САМЫЕ КРАСИВЫЕ МИНЕРАЛЫ

ЧАСТЬ 2

АМЕТИСТОВЫЙ БЛОК

ГДЕ
В аметистовых жеодах Верхнего мира

Блок аметиста находится в центре аметистовой жеоды вместе с расцветающим аметистом. Это единственный концентрированный минеральный блок естественной генерации. Благодаря переливчатой фиолетовой окраске он широко применяется в декоративных целях. А если наступить на аметист, он издаёт тихий звон.

ПАРАМЕТРЫ

ФИОЛЕТОВАЯ ДЫМКА

Добыть аметистовый блок можно только киркой — железной или более прочной, иначе ничего не выпадет. В отличие от многих других минеральных блоков, аметистовый блок нельзя превратить обратно в исходную форму, поэтому он непригоден для хранения аметистовых осколков.

Рецепт аметистового блока

АМЕТИСТОВЫЙ КЛАСТЕР

ГДЕ
На расцветающем аметисте в аметистовых жеодах

Он возникает из расцветающего аметиста на одной из четырёх стадий роста. Только из полностью созревших аметистовых кластеров могут выпасть аметистовые осколки, на более ранних стадиях их можно добыть только с шёлковым касанием. Из этих осколков делаются подзорные трубы и тонированное стекло.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 1–5

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 1,5

ТВЁРДОСТЬ 1,5

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ИЗЯЩНЫЕ КРИСТАЛЛЫ

Первые три стадии роста аметиста называются бутонами. Каждые несколько игровых тактов есть шанс, что на расцветающем аметисте образуется бутон или что существующий бутон разовьётся до следующей стадии. Бутоны всех стадий слегка светятся, с каждой стадией всё ярче и ярче, а у кластеров светимость достигает максимального уровня — 5.

Маленький бутон | Средний бутон | Большой бутон

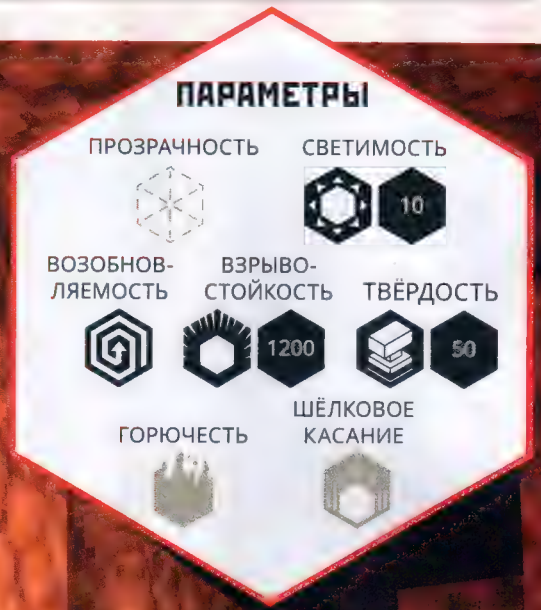
САМЫЕ КРАСИВЫЕ МИНЕРАЛЫ

ЧАСТЬ 3

ПЛАЧУЩИЙ ОБСИДИАН

ГДЕ
В разрушенных порталах Нижнего и Верхнего мира

Мерцающая версия обсидиана — плачущий обсидиан — имеет много общего со своим тёмным собратом. У него такая же взрывостойкость и твёрдость, и добыть его можно только алмазной или незеритовой киркой. Он устойчив к огню и лаве, его невозможно столкнуть или потянуть поршнем.



СВОЙСТВА

Главное отличие плачущего обсидиана от обычного в том, что он испускает фиолетовые частички и светится с уровнем 10. Сумев добыть этот блок, ты сможешь сделать якорь возрождения и установить для себя точку возвращения в Нижний мир.

ГЕНЕРАЦИЯ

Плачущий обсидиан встречается только в разрушенных порталах Нижнего и Верхнего мира, где с небольшой вероятностью занимает место обычного обсидиана. Однако тут кроется обман: плачущий обсидиан нельзя ставить вместо обычного, когда создаёшь рамку портала в Нижний мир.

ПЛАЧУЩЕЕ СОКРОВИЩЕ

Плачущий обсидиан редко встречается как блок натуральной генерации, однако при некотором везении его можно найти в сундуках развалин бастиона или выменять у пиглинов. Джеб добавил текстуру плачущего обсидиана в бета-версию «Майнкрафта», однако она была использована лишь через девять лет.

ДРЕВНИЕ ОБЛОМКИ

ГДЕ
Под землёй в Нижнем мире

Этот прочный рудный блок, не уступающий обсидиану по взрывостойкости, является единственным источником незеритового скрапа. Добыть его, как и обсидиан, можно только алмазной киркой или чем-то получше. Древние обломки выпадают как предмет даже без шёлкового касания.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 1200

ТВЁРДОСТЬ 30

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СВОЙСТВА

Древние обломки очень устойчивы к огню и лаве, не горят и в виде предмета даже плавают в лаве. Их можно переплавить в незеритовый скрап, из которого создаются самые прочные предметы, способные противостоять огню и плавать в лаве.

ГЕНЕРАЦИЯ

Древние обломки генерируются так же, как руды Верхнего мира, в виде минеральных жил длиной до трёх блоков. При возникновении они могут заместить камень Нижнего мира, базальт или чернокамень. Подобно плачущему обсидиану, их можно найти в сундуках с сокровищами в развалинах бастиона.

КОМПОНЕНТ СПЛАВА

Из незеритового скрапа самого по себе нельзя создать ни один предмет. Его надо сплавить со слитками золота и получить слитки незерита. Потом эти слитки надо соединить с алмазными инструментами или доспехами, и тогда получатся их незеритовые аналоги.

САМЫЕ КРАСИВЫЕ МИНЕРАЛЫ

ЧАСТЬ 4

КВАРЦЕВАЯ РУДА НИЖНЕГО МИРА

ГДЕ

В Нижнем мире

Эта руда встречается внутри камня, из которого по большей части состоит Нижний мир. Она является источником кварца, из которого можно создать различные виды декоративных кварцевых блоков. Кварц также используется в рецептах устройств из красного камня, например наблюдателей. Переплавив её в печи, получишь кварц Нижнего мира.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ОГНЕННАЯ РУДА

Кварц распространён в Нижнем мире гораздо шире, чем древние обломки, и образует жилы до 14 блоков. Он встречается на уровнях от 10 до 117 во всех биомах этого измерения. В базальтовых дельтах он попадается реже, потому что там меньше камня Нижнего мира.

ЗОЛОТАЯ РУДА НИЖНЕГО МИРА

ГДЕ

В Нижнем мире

Золото встречается не только в Верхнем мире. В огненном измерении тоже можно найти золотую руду. Она образуется на тех же уровнях и в тех же количествах, что и кварцевая руда. Если решишь добывать её, будь осторожен — все пиглины, какие есть поблизости, разозлятся и нападут на тебя!

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ДОБЫЧА САМОРОДКОВ

Если разбить золотую руду любой киркой, выпадет до шести золотых самородков. Однако для получения слитка нужно девять самородков, поэтому лучше добывать блок с помощью шёлкового касания. Тогда блок золотой руды выпадет как предмет, и из него можно выплавить целый золотой слиток.

САМЫЕ КРАСИВЫЕ МИНЕРАЛЫ

ЧАСТЬ 5

КАПЕЛЬНИК

ГДЕ
Под землёй
в карстовых пещерах

Из капельника состоят сталактиты и сталагмиты, вырастающие с пола и потолка в карстовых пещерах. Сталактиты подвержены гравитации и наносят урон игроку или мобу, на которого свалятся с потолка. Сталагмит тоже нанесёт урон тому, кто на него наступит!

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3
ТВЁРДОСТЬ 1,5
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Стадии образования сталактитов и сталагмитов

ГЕНЕРАЦИЯ

Сталактиты и сталагмиты вырастают в карстовых пещерах на блоках капельника. Если положишь такой блок на пол, из него вырастет сталагмит, а если прикрепишь к потолку, получишь сталагмит.

СВОЙСТВА

Если один из двух блоков над сталактитом — это источник воды, со сталактита будут падать капли, и он станет очень медленно расти. Если внизу на расстоянии меньше 11 блоков находится любой твёрдый блок, оттуда начнёт расти сталагмит. А если под сталактитом не далее 10 блоков поставить котёл, он постепенно наполнится водой. Точно так же поведёт себя сталактит, над которым расположен источник лавы. С него будет медленно капать лава, наполняя котёл.

КОВАРНОЕ ОСТРИЁ

Если упадёшь на сталагмит, получишь такой же урон, как при падении с высоты вчетверо большей. Не слишком ли сурово для блока, который можно разбить любым инструментом? Из четырёх сталактитов или сталагмитов можно сделать блок капельника.

СВЕТОКАМЕНЬ

ГДЕ
Во всех биомах Нижнего мира

Светокамень — один из немногих светильников, озаряющих Нижний мир. Однако, в отличие от других источников света, он считается прозрачным блоком. Его можно добыть киркой, получив светопыль, или с помощью шёлкового касания извлечь его в виде блока. И блок, и пыль широко применяются в крафте и зельеварении.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 15

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,3

ТВЁРДОСТЬ 0,3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СВОЙСТВА

Этот блок даёт самый яркий свет, какой способен развеять зловещую мглу Нижнего мира. Он важный ингредиент крафта, входит в состав красных ламп и якоря возрождения. Светопыль применяется в зельеварении, она усиливает действие зелий.

ГЕНЕРАЦИЯ

Светокамень свисает с потолка в виде причудливых фигур или встречается в развалинах бастиона. Его можно не только встретить в природе, но и создать из четырёх порций светопыли.

СВЕТ ВО ТЬМЕ

Чары на удачу помогут увеличить количество полученной светопыли, однако максимальная добыча всё равно не превышает четырёх порций. Красная пыль, помещённая на светокамень, передаст сигнал вверх, но не вниз, поэтому этот блок очень полезен при постройке красных схем.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!

ИСТОРИЯ РОБОТА

Монти, привет! Меня зовут Арсений, мне 10 лет. Недавно я построил каменного робота в «Майнкрафте». А теперь задание для тебя и твоих друзей: придумать историю этого робота.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Арсений! Твой робот явно пережил много приключений. Ребята, давайте вместе придумаем его историю! Самый интересный рассказ будет напечатан в журнале.

Этот дом в скале построил Руслан, 11 лет, Ростов-на-Дону

Даня, 10 лет, построивший дачу Барбоскиных

ЗАМОК

Привет, Монти! Я строил этот замок долго для тебя! На него напали зомби, я его защищал! **Марк, 7 лет.**

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Спасибо, Марк! Сразу видно – замок надёжный. А с таким защитником, как ты, мне никакие зомби не страшны!

В САВАННЕ

Привет, Монти! Меня зовут Никита, мне 7 лет. Расскажи, пожалуйста, есть ли деревни в саванне. А это я в костюме зомби.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Никита! Да, в саванне часто встречаются деревни. А костюм у тебя отличный!

ОФИС

Привет, Монти! Меня зовут Марат, мне 6 лет. Я построил офисное здание на берегу моря, но пока в нём обитают только пауки и криперы.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Марат! Здание красивое. Думаю, скоро в нём появятся более привлекательные жильцы.

СИЛА ТРЁХ

Привет, Монти!

Нас зовут Семён, Марк и Мирон, мы братья-тройняшки, нам 7 лет. Мы обожаем играть в «Майнкрафт» и рисовать!

Мирон нарисовал странника и человека с киркой, который ставит кровать у себя дома.

Семён — Стива, который пришёл с верблюдом, чтобы забрать дерево и построить дом.

Марк нарисовал человека по имени Максим, он построил дом, в руке у него крюкохват.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Семён, Марк и Мирон! Рисунки получились хорошие. Приятно, когда рядом всегда есть братья, готовые поиграть!

ВАШЕ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Дружок, за что тебе нравятся все наши рисунки?

Ночь в джунглях. Рисунок Романа, 8 лет, Ростов-на-Дону.

Рисунок Саши, 8 лет, Барнаул.

Соня, 8 лет, нарисовала Твёрдую лису из игры School Time.

Попугай Саша Игриша (потому что игривый). Рисунок Артёма, 6 лет. Новороссийск.

Рисунок Артёма, 8 лет.

Максим, 7 лет, придумал и построил бетонный завод.

НАПИШИ МНЕ!

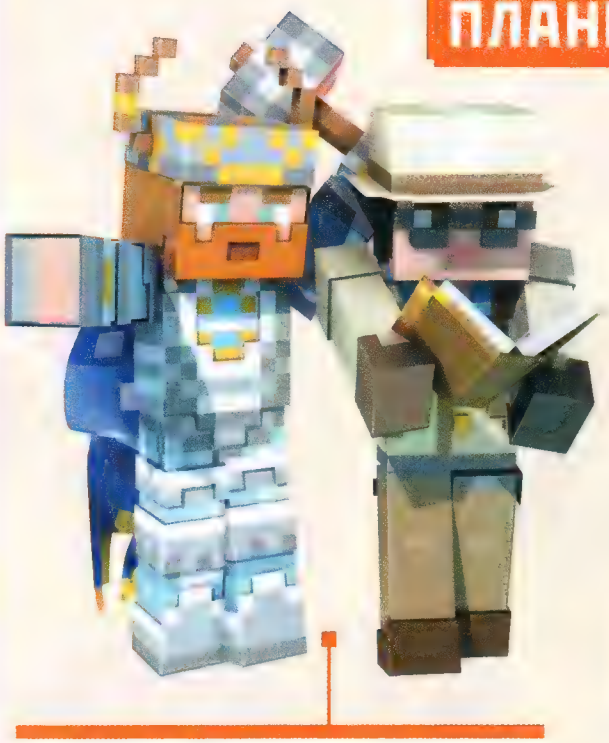
Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

СЕКРЕТЫ СТРОИТЕЛЬСТВА

ЧАСТЬ 1

В минуту опасности хорошо построенная база может стать настоящей крепостью! Это проще, чем кажется! Я по опыту знаю, что строить крупные базы поначалу нелегко, поэтому попросила своих друзей поделиться секретами мастерства. Посмотри, какие шедевры можно создать, опираясь на наши советы.

ПЛАНИРОВАНИЕ



РЕЖИМ ТВОРЧЕСТВА

В режиме творчества строить легко и просто. У тебя будет неограниченный доступ ко всем блокам игры и свобода движения, какой позавидует любой искатель приключений.
Если не ищешь лёгких путей, можешь затеять стройку и в режиме выживания, но сначала запасись всем необходимым.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Главное в любой эпической постройке — тщательное планирование. Без подготовки даже самое скромное творение может пойти наперекосяк. Первым делом реши, что ты хочешь построить: замок, школу, космический корабль — всё что угодно. Прикинь, для чего нужна эта база, и учти это в конструкции.

ТЕМА

Когда придумал, что именно ты хочешь построить, самое время выбрать тему для своих идей. В поисках вдохновения окинь взглядом доступные блоки. Представь, как они будут смотреться вместе, и реши, какого впечатления ты хочешь добиться.

СТРОИТЕЛЬСТВО

МЕСТНОСТЬ

Выбери, где ты будешь строить свою базу. Отыщи подходящий для твоей темы биом и, если надо, переделай местность на свой вкус.

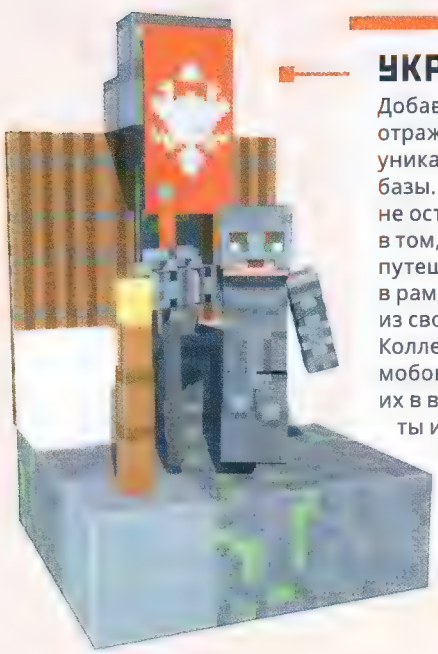
КОНСТРУКЦИЯ

Чтобы всё шло по плану, надо продумать конструкцию здания. Наши строители советуют перед началом работы выложить контуры здания блоками-маркерами. Выбирай яркие, хорошо заметные блоки. Те Самые Двенадцать предпочитают известковый бетон.

БЛОКИ

Пора за дело! Выбери основные строительные блоки. Они будут самыми важными, поэтому тщательно продумай, чего ты хочешь. Удачный выбор поможет сэкономить время и избежать разочарований.

ОТДЕЛКА



УКРАШЕНИЯ

Добавь штрихов, отражающих уникальность твоей базы. Пусть у гостей не останется сомнений в том, чья она! Любишь путешествовать? Вставь в рамки что-нибудь из своих сокровищ. Коллекционируешь мобов? Размести их в витринах. А может, ты изобретатель? Представь свои лучшие творения в музее.

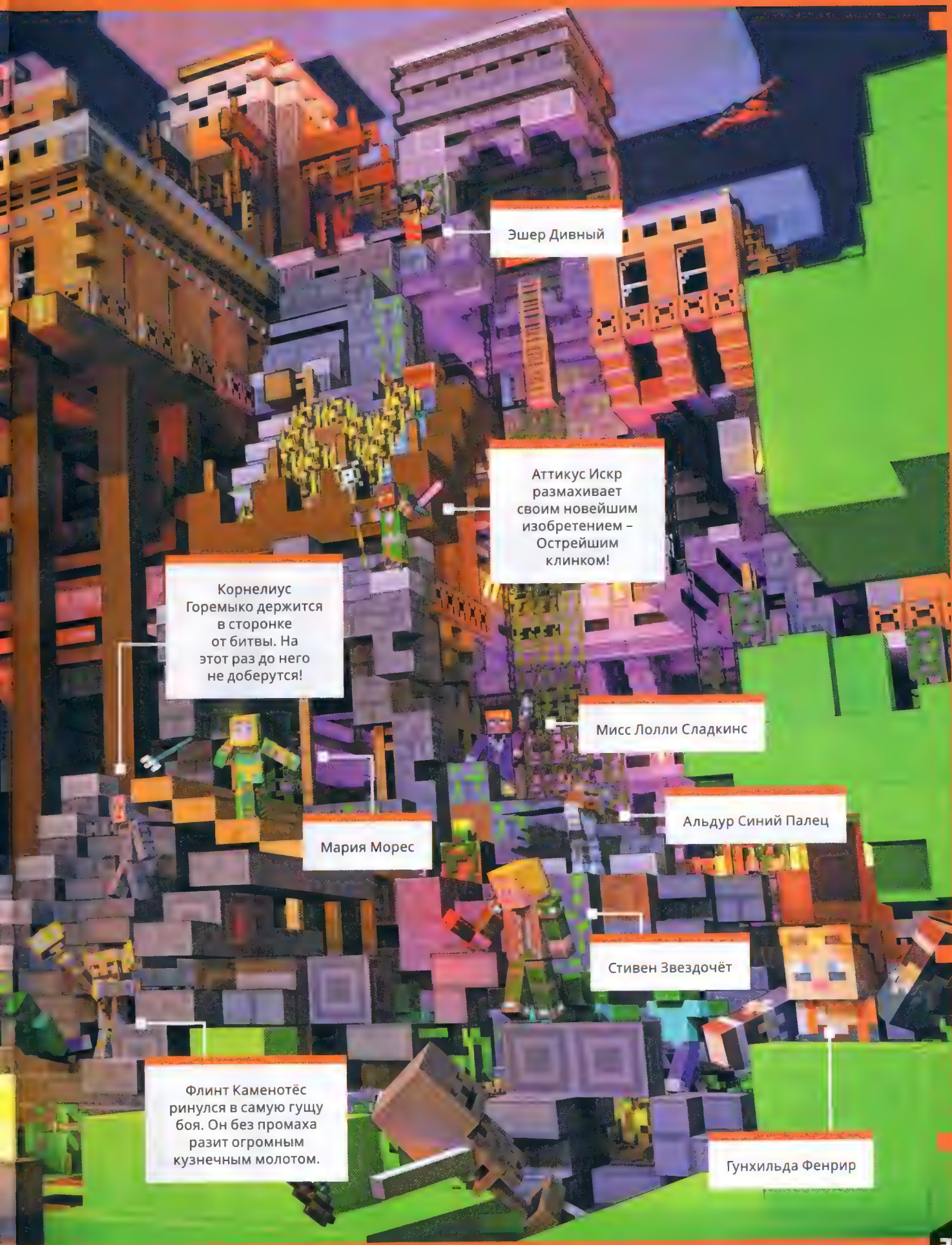
И НАПОСЛЕДОК

Последние штрихи — это то, что отличает хорошую базу от эпической. Посади растения, сделай витражные окна, придумай что-нибудь необычное. Не забудь об окрестностях! Проложи дорожки, поставь фонари или беседки, и твоё строение приобретёт неповторимый облик.

БАЗА В ДЕЙСТВИИ

ЧАСТЬ 2

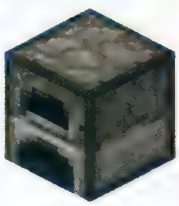
Услышав гулкий звон большого колокола, на базе Кэтти Джунгл собралась вся компания – команда опытных строителей, возводящих эпические базы. Пирамида пришла в упадок, и сквозь линию обороны прорываются враги. Те Самые Двенадцать встали на защиту, и каждый старается привести базу в порядок.


Эшер Дивный
Аттикус Искр размахивает своим новейшим изобретением – Острейшим клинком!
Корнелиус Горемыко держится в сторонке от битвы. На этот раз до него не доберутся!
Мисс Лолли Сладкинс
Альдур Синий Палец
Мария Морес
Стивен Звездочёт
Флинт Каменотёс ринулся в самую гущу боя. Он без промаха разит огромным кузнечным молотом.
Гунхильда Фенрир

ДОСПЕХИ

ЧАСТЬ 1

Ты выбрался из шахты и набрал железной руды? Молодец! Теперь пора заняться изготовлением железных доспехов, которые поглощают урон от атак мобов, молний, огня и лавы.



ПЕРЕПЛАВИТЬ РУДУ

Чтобы расплавить руду, её нужно «приготовить» в печи, как ты готовил мясо. Открой печь, положи уголь в нижний слот, а в верхний — несколько блоков руды. Через некоторое время в клетке результата появится железный слиток, перемести его в инвентарь. Получив достаточно слитков, начинай делать доспехи.

Схема железного слитка

ШЛЕМ

Схема железного шлема

КИРАСА

Схема железной кирасы

БОТИНКИ

Схема железных ботинок

ПОНОЖИ

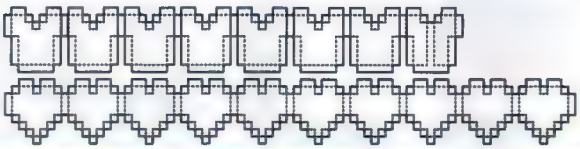
Схема железных поножей

КАК НАДЕТЬ ДОСПЕХИ

1 Открой инвентарь, и слева от изображения персонажа увидишь четыре слота для доспехов.

2 Перенеси каждый из элементов брони в соответствующий слот. Они сразу же появятся на персонаже.

3 Над панелью здоровья появится панель брони, на которой будет видно, сколько у тебя очков защиты. Алмазная броня заполнит эту панель полностью.



СОВЕТ

Золото можно переплавить в слиток так же, как и железо. Если использовать схемы с соседней страницы, то можно сделать золотые доспехи! Из железных слитков самое время сделать железную кирку.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Также доспехи можно делать из алмазов и кожи. Алмазные — самые прочные.

ЖЕЛЕЗНАЯ КИРКА

Схема железной кирки

К НОВЫМ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ!

ЧАСТЬ 2

Теперь, когда у тебя есть доспехи, ты готов к походу в соседние биомы. Перед дальней дорогой, однако, надо озаботиться созданием полезных предметов, необходимых любому путешественнику.

ЧАСЫ

Часы пригодятся, когда ты долгое время находишься под землёй. По ним можно посмотреть, день сейчас на поверхности или ночь. Для изготовления часов нужна красная пыль и золотые слитки.

Схема часов

КОМПАС

Этот полезный предмет будет указывать на точку твоего спауна: если ты заблудился, возьми компас в руку и иди туда, куда укажет красная стрелка. Чтобы сделать компас, нужны железные слитки и красная пыль.

Схема компаса

БУМАГА

Понадобится для крафта табличек, книг и карт. Разыщи немного сахарного тростника, размести в сетке крафта три связки по прямой, и получишь три листа бумаги.

Схема бумаги

КАРТА

На карте будет показано разведанное тобой игровое пространство. С картой гораздо проще вернуться на то место, где ты обнаружил что-то интересное. Чтобы создать карту, используй бумагу и компас.

Схема карты

ЩИТ

Щитом можно блокировать атаки мобов. Чтобы сделать щит, понадобятся любые доски и один железный слиток, а чтобы им пользоваться, нужно взять его в руку и нажать на клавишу «Использовать».

Схема щита

ЛУК

Это оружие позволит стрелять в мобов с безопасного расстояния. Чтобы сделать лук, нужны лишь несколько палок и нитей, а чтобы его использовать, в инвентаре должна быть хотя бы одна стрела.

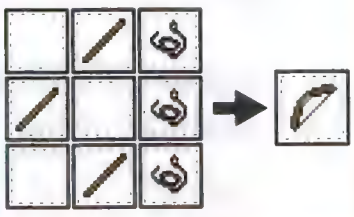


Схема лука

СТРЕЛЫ

Луком без стрел много не навоюешь! Чтобы сделать стрелы, нужны кремень, палки и перья. Перья можно получить, охотясь на кур, а кремень иногда выпадает при добыче гравия.

Схема стрел

ЗОМБИ И СКЕЛЕТЫ

ЧАСТЬ 1

Ну и чудовища... От одного их вида мороз пробегает по коже. Но не бойся, этих врагов можно победить!

СКЕЛЕТ

Костлявый лучник, гуляющий по всему миру.

20	2,5	4

Дроп

Опыт: 5–8

В сумрачных местах будь начеку — поблизости могут появиться скелеты! Они всегда вооружены луком и иногда используют стрелы с эффектами. Есть вероятность, что они будут одеты в доспехи. Скелеты кружат около своих жертв, чтобы не попасть под удар, но не пытаются укрыться от атак.

КАК ОДОЛЕТЬ

Скелеты состоят только из костей, в этом их сила и слабость. Скелеты не могут утонуть, зато волки охотно полакомятся ими. Выпусти приручённого волка, и он погонится за скелетом. Однако держись рядом, чтобы в случае чего спасти своего верного друга, ведь скелет непременно ответит ударом на удар.

СКЕЛЕТ-ВСАДНИК

Костлявый монстр верхом на быстроногой лошади-скелете.

15	нет	нет

Дроп

Опыт: 8–11

При ударе молнии лошадь с малой вероятностью может превратиться в скелет. А на ней восседает скелет с зачарованным луком! Лошадь бегает гораздо быстрее, чем её костлявый ездок, поэтому и попасть в неё труднее. Однако здоровья у неё чуть поменьше.

КАК ОДОЛЕТЬ

Самый простой способ победить скелета-всадника — сначала избавиться от лошади. Целься в неё из лука или арбалета, а когда всадник упадёт, займись уже им. Тогда не придётся иметь дело одновременно с быстроногим конём и его хитрым наездником.

СКЕЛЕТ-НАЕЗДНИК

Кошмарное соединение двух страшных мобов.

32/36	2	4

Дроп

Опыт: 5

Иногда скелеты ездят верхом на обычных и пещерных пауках. Здоровье и сила атаки у каждого из них свои. В снежном биоме наездником может оказаться зимогор, а в Нижнем мире — страшный скелет-иссушитель!

КАК ОДОЛЕТЬ

Разделяй и властвуй! Паук здесь — более слабое звено, так что начни с него. Держись подальше, чтобы не стать мишенью для наездника, приготовь арбалет, зачарованный на мультивыстрел или пронзание, и уничтожь паука. Потом можешь заняться пешим скелетом.

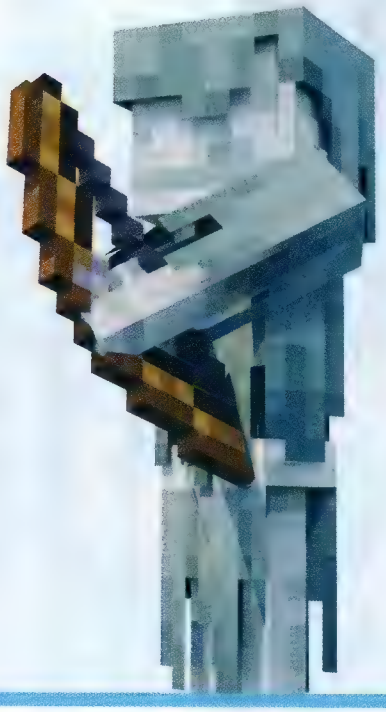
ЗИМОГОР

Замороженный враг с эффектом замедления.

20	2	5

Дроп

Опыт: 5



Эти ледяные скелеты водятся в суровом климате холодных биомов. Они, как и обычные скелеты, стреляют из лука, но при этом могут накладывать эффект замедления, из-за которого твоя скорость снижается и убежать становится труднее.

КАК ОДОЛЕТЬ

Если попадёшь под эффект замедления, догнать и уничтожить зимогора станет непросто. Тут пригодится трезубец с чарами «тягун» — при броске он потащит тебя за собой, но только в мокрых условиях. А лучше зачаруй трезубец на «верность», и после броска он вернётся к тебе.

ЗОМБИ И СКЕЛЕТЫ

ЧАСТЬ 2

СКЕЛЕТ-ИССУШИТЕЛЬ

Обугленный обитатель Нижнего мира.

20	8	нет

Дроп

Опыт: 5–17

На первый взгляд скелет-иссушитель кажется потемневшим угрюмым родичем скелетов Верхнего мира, с таким же здоровьем и простым мечом. Однако в ближнем бою этот моб будет вдвое сильнее! Мало того, он накладывает на игроков эффект иссушения, постепенно уменьшающий здоровье. К счастью, они появляются только в адских крепостях. Держись подальше от этих строений, и стычка тебе не грозит.

КАК ОДОЛЕТЬ

Скелет-иссушитель невосприимчив к огню, эффектам отравления и иссушения, а также к солнечному свету, утоплению или лаве. Может, подраться с ним на мечах? Хорошая мысль! Зачаруй меч на «небесную кару», чтобы нанести этой нежити больше урона, и отражай его удары щитом.

ЗОМБИ

Типичные охотники до чужой плоти.

20	3	нет

Дроп

Опыт: 5–8

Если ночью услышишь за стенами своей базы невнятное бормотание, возможно, рядом бродят зомби. Они могут даже сломать деревянные двери и ворваться на базу. Эти неупокоенные мобы часто спаунятся после заката солнца, а на восходе прячутся в тень, потому что могут сгореть. При нападении они зовут на помощь сородичей. Отбиваться от такой толпы будет нелегко. По отдельности они не очень страшны — здоровье у них среднее, атакуют обычно без оружия, хотя могут подобрать оброненные доспехи или снаряжение.

КАК ОДОЛЕТЬ

С зомби не так уж много хлопот. Если они не подходят слишком близко, можешь спокойно проспать всю ночь, а утром с ними разделается солнце. Но если они мешают тебе спать или прячутся в тени, брось за окно взрывное зелье исцеления. Оно отгонит зомби и отобьёт у них охоту навещать тебя.

ЗОМБИ И СКЕЛЕТЫ

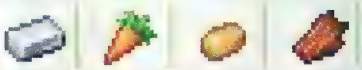
ЧАСТЬ 3

ЗОМБИ-РЕБЁНОК

Очаровательный, но всё равно злой.

20	3	нет

Дроп



Опыт: 12

Хорошего часто бывает понемножку. Впрочем, и плохого тоже. Малыши-зомби не только равны взрослым по уровню здоровья и силе атаки, но и более проворны. А значит, и справиться с ними труднее. Впрочем, они точно так же уязвимы для зелья исцеления и тают на солнечном свету.

КАК ОДОЛЕТЬ

В малышей труднее попасть, и они проворнее взрослых, а значит, битва будет нелёгкой. Опытные лучники могут попробовать арбалет, но гораздо легче сражаться мечом. Взрывное зелье исцеления несёт урон всем зомби без разбору, а зелье скорости поможет справиться с мелким вредителем.

ЗОМБИ-ЖИТЕЛЬ

Несчастный деревенщина, попавший на зуб к зомби.

20	3	нет

Дроп

Опыт: 5–8

Если на деревню напали зомби, местные жители могут пополнить ряды нежити. Зомби-жители похожи на обычных жителей и даже сохраняют одежду, в которой были перед гибелью, однако кожа у них становится зелёной.

КАК ОДОЛЕТЬ

Все обычные приёмы борьбы с зомби годятся и для зомби-жителей, однако есть и менее жестокий путь — исцелить. Для начала надо наложить на них эффект слабости, применив взрывное зелье или стрелу с эффектом. А когда они ослабеют, накормить золотым яблоком и подождать превращения. Миролюбие — лучшее оружие!

ЗОМБИ-НАЕЗДНИК

Причудливое сочетание домашней птицы и маленького людоедика.

20/4	3	нет

Дроп

Опыт: 22-25

Когда ребёнок-зомби, зомби-житель, кадавр или зомби-пиглин спаунится, то с вероятностью 5% он появится верхом на курице. Главное — чтобы поблизости была подходящая курица. Ребёнок-зомби (и его варианты) имеет те же параметры, что и взрослый. Часто появляется со снаряжением и от этого делается ещё опаснее. Маленький зомби-пиглин верхом на курице становится в три раза сильнее, чем обычный зомби-ребёнок!

КАК ОДОЛЕТЬ

Окати наездника ведром воды. Зомби свалится с курицы, и она убежит целая и невредимая. Потом накинься на оставшегося малыша-зомби с мечом и быстро ударь несколько раз. Стрелять в него гораздо сложнее, ведь малыши-зомби очень проворны!

МОРСКОЙ ПРОВОДНИК

ЧАСТЬ 1

Как здорово бы было, умей ты дышать под водой, видеть в темноте и быстро добывать блоки, пока находишься под водой, верно? Все эти эффекты даст тебе морской проводник на небольшом расстоянии от него. Мы расскажем, как его построить.

1

Чтобы сделать морской проводник, тебе понадобятся восемь раковин наутилуса и сердце моря. Раковины наутилуса могут выпасть из утопленников или попасться на удочку, а сердце моря придётся доставать из клада.

2

Выбери место для будущего проводника. Если окружить его специальной конструкцией, морской проводник наложит свой эффект на всех игроков в радиусе 32–96 блоков в зависимости от рамки.

3

Выстрой небольшой пьедестал, чтобы блок оказался на возвышении, и установи сверху морской проводник в центре куба воды 3 x 3 блока. После этого пьедестал можно сломать, чтобы морской проводник завис в воде.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

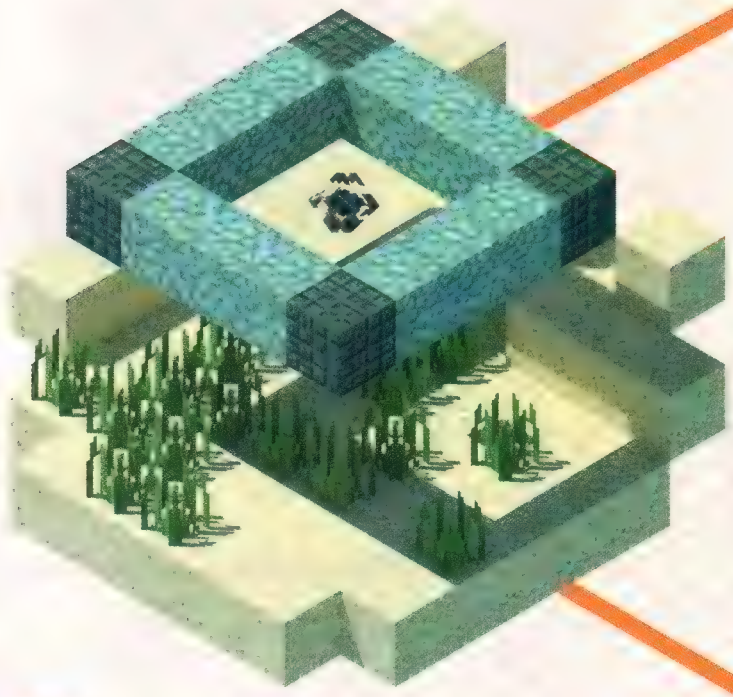
Морской проводник ещё и освещает всё вокруг на уровне 15, что так же ярко, как полуденный дневной свет.

СОВЕТ

Как только соберёшь достаточно материалов, построй несколько морских проводников так, чтобы радиусы их действия пересекались, — и сможешь спокойно путешествовать по океанскому дну.

4

Ещё одна особенность морского проводника в том, что он будет атаковать врагов, нанося 4 очка урона каждые 2 секунды, если активизировать его всеми тремя кольцами.



5

Как только первое кольцо будет готово, морской проводник обнажит сердце моря и начнёт двигаться, издавая звуки, похожие на сердцебиение. Он даст тебе подводное дыхание, ночное зрение и возможность быстрой добычи блоков под водой, пока ты рядом.

6

Окружи этот куб воды 3 x 3 блока кольцами призмарина вплоть до трёх штук. Кольца должны быть размерами 5 x 5 блоков и состоять из призмарина, тёмного призмарина, призмариновых кирпичей или морских фонарей. Как ни крути, а в первый раз подводную крепость придётся покорять, пользуясь зельями, — ведь только там ты найдёшь эти материалы.

МОРСКОЙ ПРОВОДНИК

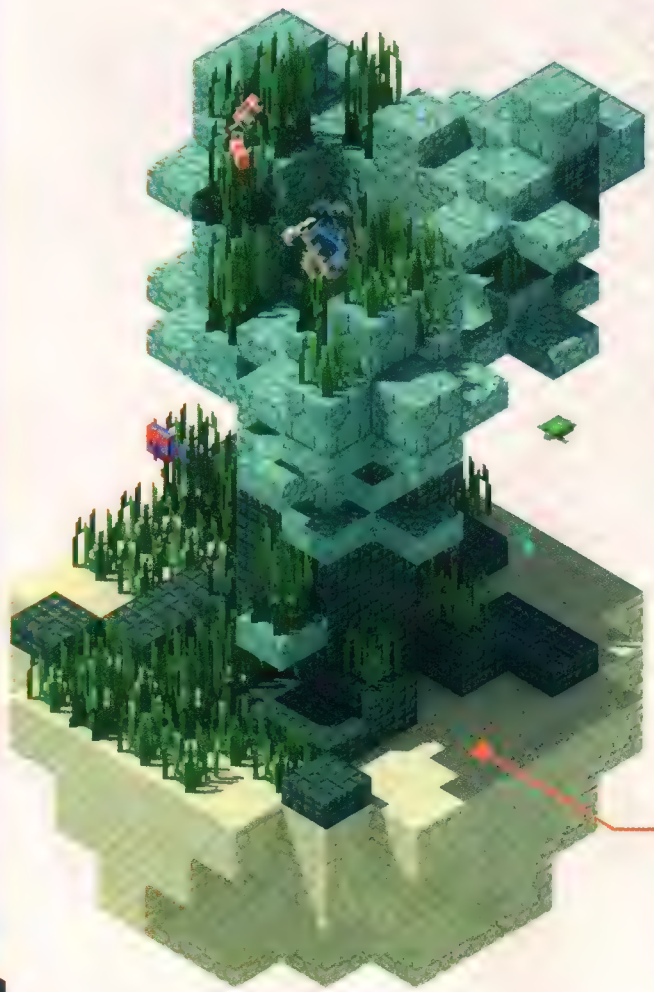
ЧАСТЬ 1

Вскоре морской проводник станет твоим неизменным спутником в океанских путешествиях. Так почему бы не построить для него интересный каркас? Мы приведём несколько примеров.

СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ

Сердце моря — ценнейшее морское сокровище, поэтому имеет смысл его соответствующим образом оформить. Этот сундук сделан из досок, снятых с соседних остовов кораблей. Внутри проложен призмарин, а ценности обозначены полными блоками золота, алмазов и изумрудов.

Кое-где прикрепи на сундук морскую траву, будто бы она выросла здесь сама.



ДЕРЕВО

Деревья не растут в океане, так что увидевший такой маяк точно будет впечатлён. Дерево построено из различных блоков призмарина, чтобы походить на невиданное морское растение. Блоки расставлены так, чтобы активировать морской проводник, не образуя колец.

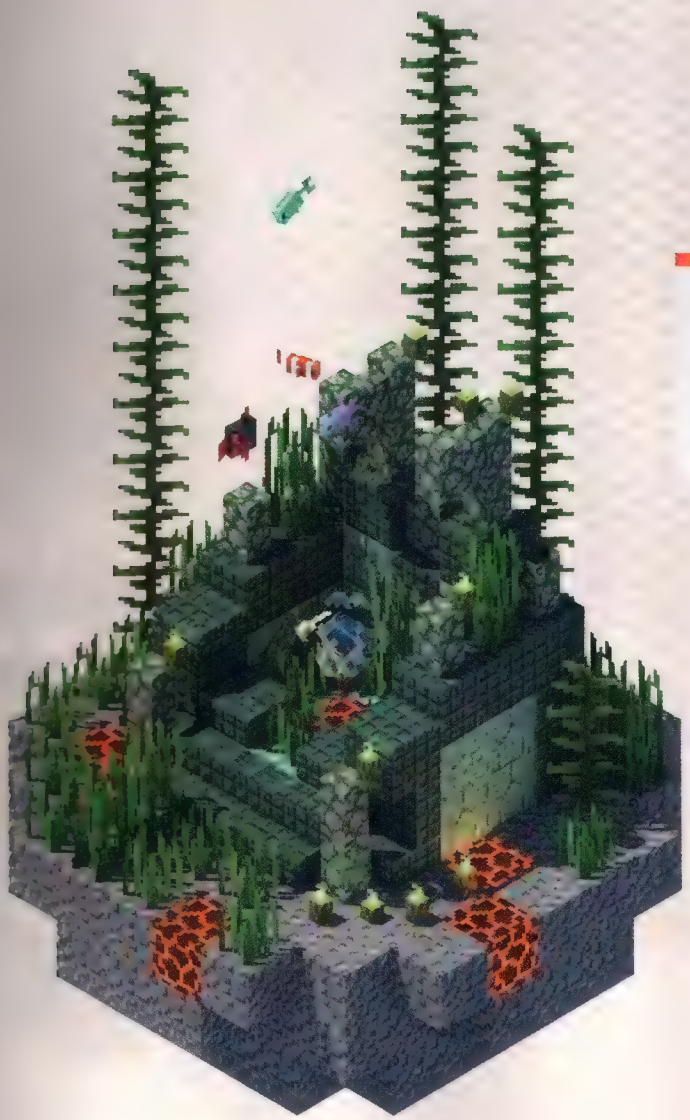
Ствол построен из тёмного призмарина, а из обычного призмарина получилась отличная крона.

БАШНЯ

Чтобы построить себе такую, просто установи морской проводник на прочной колонне, а сверху построй кольца активации. Колонна сделана из призмарина, кварца и замшелых каменных кирпичей.

Морской фонарь отлично подойдёт для освещения башни.

Плиты и стены добавят башне детализации.



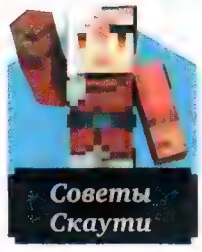
ТРОН

Гордо водрузи свой морской проводник сверху гигантского призмаринового трона. Дополни его призмариновыми ступенями по бокам и спереди от трона, чтобы на него удобнее было взбираться.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Для активации морского проводника необязательно строить именно кольца. Достаточно разместить 16 блоков призмарина вокруг куба воды 3 x 3, чтобы проводник включился.

ТЕХНИКА ЗАЧАРОВАНИЯ



ЧАСТЬ 1

Чары — это магические эффекты, которые усиливают действие инструментов, оружия или брони и наделяют их новыми свойствами. Если наложить их правильно, они могут здорово выручить в режиме выживания. Зачарование — процесс очень сложный, поэтому для начала познакомься с основами техники.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

В ходе игры ты зарабатываешь очки опыта. Вероятно, стоило бы назвать их очками зачарования, так как единственный способ их потратить — это улучшить свойства твоего снаряжения.

МЕТОДЫ ЗАЧАРОВАНИЯ

Существует три основных способа наложения чар.

1. На столе для зачарования. При этом расходуются очки опыта и лазурит. Работает только для предметов, на которые заранее не наложено никаких чар. При каждом использовании стола у тебя есть три попытки.

2. Можно соединить на наковальне два одинаковых предмета, каждый под разными чарами. Получится один предмет с двойными чарами, расходуются очки опыта.

3. Можно соединить на наковальне зачарованную книгу с незачарованным предметом, и тогда на предмет наложатся чары из книги (или сразу несколько чар, если они имелись). При этом тоже расходуются очки опыта.

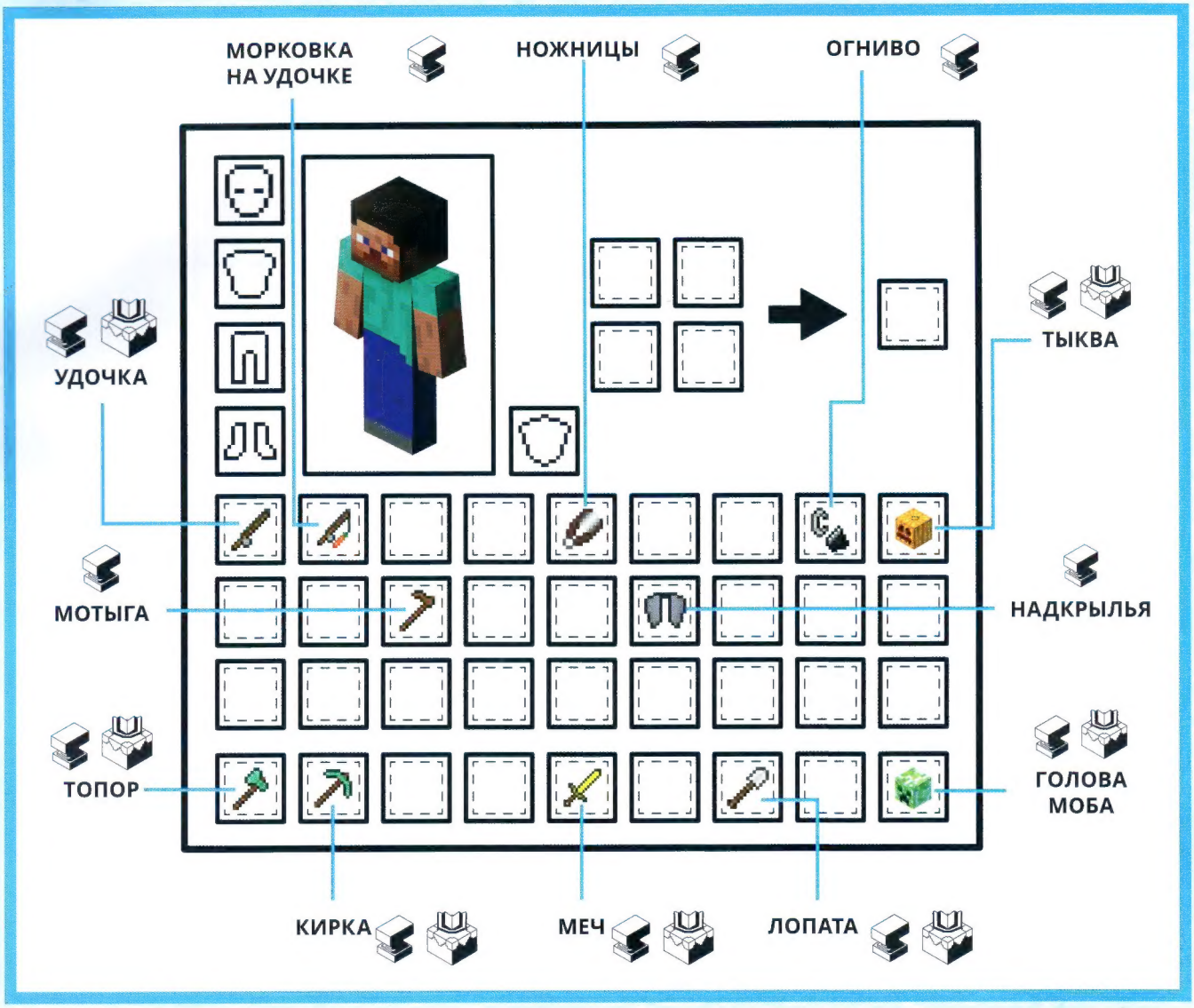
ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

В наложении чар присутствует элемент случайности. Не нравятся чары, которые накладывает стол? Новый стол не исправит ситуацию. Зато можешь дёшево зачаровать какой-нибудь ненужный предмет и попытать счастья ещё раз.

ЧТО МОЖНО ЗАЧАРОВАТЬ?

ЧАСТЬ 1

Зачарованные предметы узнаешь сразу — они испускают неземное сиреневатое сияние. Зачаровать можно всё что угодно — инструменты, оружие, даже книги. Одни вещи можно зачаровать на столе или на наковальне, другие — только на наковальне.



ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Головы некоторых мобов хороши для маскировки. Если наденешь скелет крипера или голову зомби, вероятность того, что соответствующий моб тебя заметит, снижается на 50%. Эти мобы роняют головы, если погибают от взрыва заряженного крипера, поэтому при первой же возможности не мешкай, хватай!

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

Каталог «Почта России» — **ПА971**

А также на сайте **PODPISKA.POCHTA.RU**

ВСЕГО от 142 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2024 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 2 (39), март 2024.
Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Юридический адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Олег Вольдемарович Вишняков.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-742/4
Тираж 45 000 экз.
Подписано в печать 19.02.2024.
Дата печати (производства): 02.2024.
Дата выхода в свет: 12.03.2024.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Импортёр в Республике Беларусь:
ООО «Макрэнд», 220100, г. Минск, ул. Сурганова 57Б, офис 123, ком.10, тел. 8 (017) 396-64-70.
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ» 220125, г. Минск, пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111.
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.